『ノベトノレ』 角条部 書 訂正および補足

```
○ゲームの起動の前に、ディップスイッチの設定をお願い致します。ディップ
 スイッチの設定は、次の2カ所です。
```

[SW1-8]を、OFFにして下さい。 [SW2-8]を、ONにして下さい。

〇このゲームは80286、80386CPUに対応しています。

このゲームに登場する艦船名、航空機名、その他各兵器の名称等、並びに国家 名、地名、団体名、組織名、個人名はすべて架空のものであり、名称がいかに似 ていようとも実在のものとは一切関係ございません。

このゲームはフィクションであり、実際にあった事件、事実等とは一切関係ご

ざいません。

```
P 2 7 ····(I. 21] 編星
       〇PC~9801は、起動させる前にディップスイッチが次のよう
        に設定してあるかを確認して下さい.
          [SWI-8] →OFF
```

[SW2-8] -ON [1.31] 補足 〇ゲームの操作時には、マウスのクリックやキーボードのキーを押 しすぎないよう注意してください。

P30···{3.22} 補足 〇キーボードで操作する時は、キーを押したままでいると重要なメ ッセージを放まずに消してしまうことがあります。注意して下さ ٠١.

P32····[4.32] 打正 ○両軍が存在すれば紫一両軍が存在すれば黄色 P 3 4 ···· (5.23) 打正 〇商港都市では、揚塔、採用の他に燃料補給も行えます。また、補

幼能がいれば保護の補給も可能です。 P35····(根拠地表示面面) 訂正 ○マニュアルでは、左上の長方形の位置に「マーク」が入ります。

○「勢力」は、マニュアルでは「西傷: 7月刊」になっています。 ()「ソナー」と「レーダー」の項は69:300kmの減りです。「飛行場」

は49になっています. 〇「ランチャー」の項目は、詳しくは次の形になります。 VOLI VOLZ TOTAL

(A)	PTROT	9	16 3	16 ©
A (5)	IN104	0	256 OD	25 6 19

●ミサイルの用途 ①ランチャーの用途 ロランチャーの名称 のミサイルの名林

回移動済みのランチャー 御未移動のミサイル 心末移動のランチャー **御移動済みのミサイル 御根拠地のランチャー総数 歯根板炉のミサイル住款**

ウベージ下部の説明で、「陣地」と「地雷」が逆になっています。 P40····{6.16} 補足 ○各国家の「主義」は、次のように番号の小さなものほど東側に、

大きなものほど西側に近くなります。 ① 武力革命主義 ⑤ 納限資本主義 ② 社会主義 @ 管本主義 ② 尺主社会主義 ② 競争絶対主義

④ 中立主義 P41 ···· [7, 21] 打正

○「搭数」は、航空機の「搭載力」を表します。

17. 421 IT IE

P42····[7.23] 植足

○輸送機は搭載力分の歩兵、工兵、空転戦車およびミサイルを搭載 できます。ミサイルは、航空機の搭載力しにつき4分が搭載可能

です。また、輸送機だけはメインマップから「増援マップ」(ル ール [19,12] 項参照)上に移動することができます。 P44····(7.41) 編星 ○同時に存在できる直衛場除は20場除までです。同じ直衛対象に

> ○移動中の敵禍隊が入った場合→敵禍隊が移動してきた場合 (7.43) 補足 OTFの直旋網際は、TFが移動すると一緒に移動します。この結

複数の直衛機能は存在せず、合流して1個の直衛機能となります。

果、どの根拠地、TFにも帰投できなくなってしまうことがある ので注意して下さい.

P47・・・ページ上部 打正 〇水上紙 (大型艦) 〇水上艦 (小型艦)

大型戦闘艦 中型教育的 罗森 小型戦闘艦 经净品 コルベット 法器匠 喇威艇

MADE 福油量 Miss 教授版 AGOSE 出路底

「国籍」の説明 ○1隻単位の国籍は、その掘船を保有する国の国旗で表します。 P.5.1 · · · · (8,56) If if

〇滑水艦

喉略潜水区

攻撃潜水艦

○各々の→しカーゴブロックの P52····(8.64) 補足 ○損害で空母に免着できなくなるのは、艦載機とVTOし機です。

P 5 3 ···· [8:74] JT IE 〇アイオワの斉射数: 10→8 消費する保高: 30→24 [8.77] AT IE

〇ブルーブロックーブルーレベル P55···· (9.12) 補足

P 5 6 ···· (9. 22) MR ○1つの外域グループに所属できる水上艦は、最大4隻までです。 (9, 24) IT IF

○1つのTFに所属できる水上組は、最大20隻までです。

○外周プロック/内周プロック→外周グルーア/内周グルーア P57····(5.31] 補足 〇「TF縄成」を行うと、洋上で放艦を設定し直すことができます。

[9.42] 補足 〇叔編機能は、旗艦が沈没した場合にも喪失します。 P60····[10.11] 補足 ○1つのSFに所属できる潜水鉱は、最大6隻までです。

[10.21] 補足 ○SSM攻撃は、未移動か移動済みかに関係なく何度でも行えます。

P61····【模號】 補足 〇シナリオ1と2に登場する全ての通常強ឃ共器、およびシナリオ 3の一部の通常陸城兵器はシナリオ開始時には「移動済み状態」 になっており、強上移動や工兵行動などは行えません。

P62 ···· [11.23] ITE ○各権へりは一空中および徒歩部隊は

[11.33] 補足 〇畝の攻撃を受けて、陸戦に防御器として参加した連常陸戦兵器は、

「移動済み状態」にはなりません。 [11.34] 訂正

○夜のターンに敵後間地を攻撃する時、参加できるのは徒歩部隊の みです。防御側は、空中部除以外全て参加できます。但し、両軍 とも相手を攻撃できるのは徒歩部隊のみです。 [11.35] 補足

○民兵を除く通常陸戦兵器は、輸送艦にも搭載できます。

P 6 3 ···· [11.42] 補足 ○陸戦では、双方の基隊の距離は、0~7のゲージで表します。攻

早朝の部隊がゲージ上を移動する時、地震のあるゲージに入ると 損害を受けます。 異額地に地震 1 を埋放するごとに、地震のある ゲージが1つ増えます(最大6まで)。

[11,44] 訂正 心陣地構築を行うことは→飛行場設営以外を行うことは P64 ·· …(11.54) 補足

イルは輸送機にも搭載できます。

○ランチャーとミサイルは、輸送艦にも搭載できます。また、ミサ

(1)

[11,55] M₽

○「移動済み状態」のランチャーは、ミサイルを発射できません。 ミサイルが移動造みの場合も同様です。免別するためには両方と も「未移動状態」でなければなりません。

P 6 6 ···· (12, 31) MR

○毎番の推奨…のミサイル(ランチャー川)

②紅森秀高 (鉱船の兵装プロック用) **ゆそれ以外(航空機用および対配弾)**

この中でミサイルだけは輸送機に搭載することができます。

P68····[13.24] M足

OTFのソナー技術範囲が300キロになるのは、ソナーブロック が損害を受けていないAGOSLを含んでいる時のみです。

P 6 9 · · · [13, 16] IFF

心水上艦と潜水艦の戦闘で、射程が降じ時はソナーレベルに関わら ず、潜水底が先に発射します。

P70····[14.31] 訂正

○このゲームでは1ターンは実際の半日を表すので、並と夜は1タ ーンおきに変化します。

P 7 1 ···· (14.41) 打正

○皮のターンに行う降戦では、攻撃に参加できるのは徒歩部隊だけ です。夜の隆駿は、攻撃先の模製地の地形が「平地」または「海 **厚」で、天候が「暗れ」の時のみ行えます。**

P 7 3 ···· (16, 141 MB

〇位京衛星の「張り付け」は、情報コマンドの「衛星一覧」の表形 犬の曲面上で行います(ルール24.6項参照)。

〇各方面付券は、乱数によって1レベルずつ変化します。

P 7 5 ···· [18, 14] MP

〇メインマップ上の航空機や鉱船は、増援マップに戻ることはでき ません。但し、輸送機だけはアッツ、ウェーク、グアムから航空 増援マップに戻り、ベース間を自由に移動できます。

P 7 7 ···· (20, 13) 打正

〇「主義」「装備」「備蓄」の設定は全て、この時間時に行います。 [20, 22] ITE

〇「備基レベル1」「2」「3」→「多量」「標準」「少量」 [20. 31] IFE

○各国の「主義」の変更は、「装備」や「備蓄」の変更と同じ画面 上で行います。

P86····[24.16] MR

〇西側と同様に、東側のTF、SFも損害を受けて連力が低下した り破綻力が不足して、足手まといと判断した鉱船は自沈させます。 東西間わず自沈した藍船については、「VP」 (ルール[19.11]項 **参照)の増減の対象にはなりません。**

P87····[24,24] 補足

○後先職位は、反転カーソルで選択して単位を入れ換えて下さい。 [24, 32] ITE

①「配船一覧」では低船の自沈はできません。

P88----(24,48) 補足

〇油常陸収兵器用の「対艦弾」も、これと同様です。

P90····(24.64) 補足

○海星の揺り付いている視鏡地やTFは、ターン中「カーソル情報」 でも詳しい情報を見ることができます。

[24.73] 訂正

○帰投させたい直衛網除→いずれかの直衛網隊

P 9 1 ···· [24.51] #F

○(辞利ポイント、詳細は第9章)→(ピクトリーポイント、詳細 けルール19項)

P 9 6 ····[27.21] 補足

〇シナリオ関始時に存在する強暴症、補難艦、輸送網には、カーゴ プロックに強電兵器やミサイルを搭載しているものとそうでない ものがあります。出港させる前に、「情報コマンド」でその監船 の図面を表示してカーゴブロックの内容を確認しましょう。

○空母だけでなく、概空母や強雄艦も同様の手順です。

P98····{28.31} 補足

〇歩兵、江兵、空艦戦車の他にミサイルも搭載できます。搭載力1 につきミサイル4発が搭載可能です。

P 9 9 · · · · [29, 12] MR

OSSM攻撃や上陸戦、対地砲撃を行っても、TFは「移動済み状 限」にはなりません。また、移動済みでもこの3種類の任務は行 えます.

P 1 0 4 -- [9, 75] -- [29, 75]

P108--(34.11)@ IFE

○直衛婦技フェイズに直衛機が帰投するのは必ずしも発進した根拠 地やTFに限らず、行動半径内であればどこでも帰投できます。

P109··[35.12] 補足

○ディップスイッチの [SW1-8] がOFF、 [SW2-8] が

ONになっていることを確認して下さい。

(35.21)/(35.22) 補足

†.

○ドライプAはドライブ1、ドライブBはドライブ2と同じ意味で

3.5 3 If if

〇この項で説明した「環境設定」は、ルール35、4項の「シナリ オのロード」の後に行うものです。実際にはシナリオやセーブデ ータのロードが先なので注意して下さい。

(35.361 ¥₽

〇ゲーム中で変更できるのは、「FM音楽」「図面ディスク」「ブ リンク」の3種類です。マウス、キーボードの選択は、局勤時に のみ打います

P110 ·· (36.111 JT E

Oシナリオ 1 「ファーイーストキャンペーン」を新しく始める時に のみ、この初期設定を行います。

P 1 1 1 ·· (36.14) M足

○国家の主義と方面情勢については、ルール [6, 16]項と [17, 32] を参 似して下さい. (38.11) 神足

〇1ターンに使える偵察衛星は、そのターンの衛星フェイズに打ち 上げたものだけです。偵察衛星数の設定と打ち上げは毎ターン行 うので、ターンごとに使える衛星数が異なります。

P112·(39.11] IIE

○第6章で説明します。→第5章で説明します。

[39, 12] 訂正

Oデータロードーデータセーブ

[40.11] 補足

〇直衛編除は通常の航空任務と同様、天候が「晴れ」以外の根拠地、 TFには傾投できません。

P 1 1 4 ·· [42, 13] If iE

○順位の変更は一工兵行動の変更は

[43.13]/[43.14] 訂正

○根拠地→ベース [43, 14] ME

〇増援マップ上では、航空機はアッツ、グアム、ウェークに向かっ ての移動のみ可能ですが、 輸送機はこの制限を受けずにベース間 を目由に移動できます。また、輸送機がベース間を移動する時に (2)、そのベースの歩兵や工兵などを輸送できます。 P 1 1 5 ·· [43.15] 訂正

○責色で表示されているベース→責色もしくは非表示のベース P116 - [44, 11] ITE

〇在治惑船に対して決定一在治惑船とTF、SFの整備を行います。

〇いずれかが行之ます。一各々が行之ます。 [44,21] 補足

OTFだけでなく、SFにもダメコンを行います。

[44 11] 新見 ○佐程が全て終わると、「螺鉛整備フェイズ」を終了します。

f45.111 ME

〇中立国の「状態」が15になったら西側勢力として、 1になった 6 東側勢力として参照します。

P118 ·· (47.22) 補足 OTFとSFの立場が逆だった時も、対潜戦は同様に発生します。

P119·{47.28] 補足 ○周接エリアの場合は、SF対SF戦は乱散により売生します。

○SSM嘅が発生します。→SSM攻撃を行うかどうか選択します。 [49, 22] ITTE ○海戦画面上では、双方のTFは距離8から距離1まで接近し、途

中で発射可能な兵装があったら射撃を行います。東西双方の命令 が「攻撃」ならば、距離1に接近するまで戦闘は続きます。片方 が「攻撃」、もう片方が「逃避」の時は、ある程度まで接近した ら戦闘は終わります。どの距離まで接近するかは、双方の「繁隊 進力」の差と乱散で決定します。

P127…(50.12) 打正

〇対戦戦一対潜戦

P128 - [50.44] 訂正

OSSM戦と同様です→ (削除)

[50.47] ITE

〇層水艦が距離2を突破した時点で、外周グループ対潜域は終了し、 内周グループ対治戦に移ります。

○毎分が(外別攻撃」だった時~終了します。→(削除)

P 1 2 9 ·· [51. 12] ITE

○発射できる兵装ブロックが→発射できる潜水艦が

P 1 3 3 ·· [52, 34] IT IE

〇夜のターンに陰峻を行えるのは、攻撃目標の敵視拠地が「平地」 または「海岸」で、天候が「晴れ」の時のみです。夜のターンに 攻撃側として戦闘に参加できるのは徒歩部隊のみです。防御側は 空中部隊以外全てが戦闘に参加できます。但し、戦甲および支援 部隊は、夜のターンは「射程」が0になり、射撃はできません。

P 1 3 4 ·· [52, 54] IT IE

○防御網部除が撤退もしくは全滅しても陸戦は終了しません。ルー ル[52,81]項の条件によって終了します。

3 5		
		P 158····○F99 の対艦~対空能力 「」
	根拠地の陣地 陣地係数	○A757の速力 6→3
	0 10	○ストルワートの 速力」 6→3
	1~4 11	○表中央の項目 「防御」と「航統」が左右逆
	5~9 12	P159○表上部の項目 「防御」と「鉄綫」が左右連
	10~14 13	()シーウルアの対潜能力 ◎一特
	15~19 14	○川日の投削 対艦・・・・対池能力→対池・・・対池能力
	20-24 15	
	25~29 16	航空機性能データ 打正
	30~34 17	P 1 6 O ····○F18Aの「空輪」 50→40
	35~39 18	
		○Ε3の「住夜」 「全」
	40~44 19	P161・・・・○表の見出し (西側)→ (所除)
	45~49 20	○SU27の発着レベル STOL一級数
	50~54 21	
	55~59 22	任務別武装データ 11正
	60~64 23	P 1 6 2 ····○武装の名称 AIN9→S7インダ-
	65~69 24	AINS4→7x=+7X
	70~74 25	BMB ☆N 5₩
	75~79 26	A 1 M 7 → ス∧* □-
	80~84 27	○F5Eの対地/対艦武装に、各々BMB:2を加える。
	85~89 28	P 1 6 3 ···· OA1UAの対地/対鑑武装から、各々8M8:2を除く。
	90~94 29	1 1 0 3 ONIONOMINES MERCENO SE II CONTROLLE TO
	95~99 30	陸戦兵器性能データ 打正と補足
	95-95	
	a (ca cc) kr	P 1 6 6 ····○BMP1の対空~対使 0233 - 0222
3 (6 ·· (52.65) ITE	○・BMP1の対空~対徒 0244→1344
	○塩数は切り上げなので、「FIRE」がOになることはありません。	○機能の「不」は、不特定の国家を表します。
	[52.66] 補足	○*付きの兵器の「搭載」が0なのは、搭載した状態の性能データ
	()皮のターンの陸戦と上陸戦では、防御側の陣地係数は一律30で	だからです.
	* .	ランチャー性能データ 訂正
	[52, 68] 補足	P167・・・・○ナ付の命中率 10→15
	○防御側の場合、破壊される通常陸戦兵器は「移動済み」のものが	○ Gラインの 命中事 15→10
	優先されます.	S.1.1.1
37	7 · (52.72) 打正	弾薬性能データ 訂正
3 /	○防御側の命令発行は一括ではなく、攻撃側と同様に各部除ごとに	7年第1日配フーフ 11日 P 1 6 7 ····○122□クットの機能 地/艦一地
	違った命令を発行できます。	○弾薬の名称 対艦砲弾→対艦弾
	[52.74] ITE	P 1 6 8 ····○S3UTPDの破壊力 3→5
	○各部隊/全部隊→命令を受けた部隊	P 1 6 9 · · · ○機雷の命中率 ・・・ % → 1 %
	[52.76] 打正	
	○「撤収」になります→「退却」になります	供拠地データ 訂正
3 8	8 … [52.77] 補足	P169・・・・○根拠地名称 ダランザラカド→ダランザダカド
	○命令は[52.74]と[52.76]で説明したように、損害が各命令が実行	○キンチャンの地形 平地一荒地
	可能な「規定数」(編成時の何%か)を上回った時にのみ、実行	
	不可能として自動的に変更されます。	P171…「バトル」Q&Aコーナー 補足
	[52.78] 打正	Q: 敵TFと接触しても海戦が発生しません、なぜですか?
	○0~20%の損害→0~10%の損害	A: 天候マップを見て下さい。天候が「嵐」だったら海戦は発生し
	[52.82] 補足	ません。また、海戦画面に入っても、CICに損害を受けてい
	○たとえ、編成時に参加させなかった通常陸戦兵器があったとして	たり兵装ブロックの残済射数が0の時は、発射できません。
	6、残戦の結果に従ってその機関地は占領されます。	Q: 対地爆撃や対地砲撃の時に、目標は敵模模地のはずなのに「攻
3 0	9・(52.83) 補足	撃目機なし」とメッセージが出るのはなぜですか?
3 3	○「移動済み」になるのは攻撃側として参加したものだけで、防御	A: 指定した攻撃目標のレーダーや陣地の値がすでにOだったり、
	(一行動が外)になるのは次季間としてもかにいて、 別は	A. 福足した文章目はのレーノー(神足の重かりてにした)
	MI ON THE WAR AND BE THE LA CASE MAKEN TO . IT I A TO IT IN A AA /	寒吹心吹的がななしたい時にはこのメッセージが出ます。 これ
	側の通常段戦兵器は「移動済み」にはなりません。	部隊や艦船が存在しない時にはこのメッセージが出ます。これ たちの数目標に投字することはできませる。
40	O··[53.12]/P1 4 1 [54.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。
40	O··(53.12) / P 1 4 1 (54.23) 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更した
40	 ○・(53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正 ○対鑑、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 	らを攻撃目脈に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの性作からからキーボードに変更した いのですが、どうしたらよいでしょう。
40	O··(53.12) / P I 4 I [54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナャーの発射は、自動ではなく「××発 射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更した いのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度
40	 ○・(53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの機作からからキーボードに変更した いのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度 セーブして再起動して下さい。
40	 ○ (53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正 ○ 対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○ 上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○ 上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、提揚地 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 打正
40	 ○・(53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更した いのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度 セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 訂正 ○財産機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけ
	 ○・(53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防師側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1・(54.33) 福足 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JJ正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。
	 ○・(53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナャーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、機関地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1・(54.33) 福足 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更した いのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度 セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 訂正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけ
	 ○・(53.12)/P141[54.23] 訂正 ○対艦、対空ミサイルランナャーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 訂正 ○上陸戦時には、防師側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1・(54.33) 福足 ○対地砲撃で破壊される通常段戦兵器は、「移動済み」のものが優 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JJ正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。
. 4 1	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の単係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・[54.33] 福足 ○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 	らを攻撃目脈に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの後作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 訂正 (航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。
. 4 1	 ○・(53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナャーの免射は、自動ではなく「××免射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30でませんが、機関地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1・(54.33) 補足 ○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 2・(55.25) 補足 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 川正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P175・案引 訂正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていま
4 1	 ○ (53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナャーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、機関地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1・[54.33] 福足 ○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます 2・(55.25) 補足 ○機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 	らを攻撃目脈に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの進作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JJ正
4 1	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数はではなりませんが、根拠地を占加した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・154.33] 補足 ○対地砲撃で破壊される通常段戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 2・(55.25) 補足 ○機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・(57.33) 補足 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 川正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・案引 訂正 ②参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> 20-27 [128,125]
4 1	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナャーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、機関地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1 (54.33) 補足 ○対地処撃で破壊される通常段戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます 2 (55.25) 補足 ○機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6 (57.33) 補足 ○対地爆撃で破壊される通常路戦兵器は、「移動済み」のものが優待に 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの機作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 丁正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・宋引 丁正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように丁正します。 <あ行> プーズ [128,128] アッツ [75,115] 航空移動 [41,37]
4 1 4 2 4 2	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナヤーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、機働地を占加した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1・[54.33] 福足 ○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 2・(55.25) 福足 ○機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・[57,33] 補足 ○対地爆撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また、ランナャー(ルール57.4項)も同様です。 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 丁正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・栄引 丁正 ②参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の開降が空いていませんでした。次のように丁正します。 くあ行ン カーズ [128,125] アーツ [75,115]
4 1 4 2 4 2	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数はは29ませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・(54.33] 福足 ○対地砲撃で破壊される通常段戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 2・(55.25) 福足 ○機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・(57.33) 福足 ○対地爆撃で破壊される通常段戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また、ランナャー(ルール57.4項)も同様です。 7・(57.82) 福足 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの機作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 打正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・常引 打正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> アッツ [75,115]
4 1 4 2 4 2	 ○ (53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナヤーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、機関地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1・[54.33] 補足 ○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 2・(55.25) 補足 ○機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・[57.33] 補足 ○対地爆撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また。ランナャー(ルール57.4項)も同様です。 7・(57.82) 補足 ○神地係数は通常陸戦兵器と同様、[52.62]項の表に従います。 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JI正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・案引 JI正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の開陽が空いていませんでした。次のようにJI正します。 <あ行> プーズ [128,125] アッツ [75,115]
4 1 4 2 4 4 6	 ○ (53.12)/P1 4 1 [54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの免射は、自動ではなく「××免射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 ○ (54.33] 補足 ○ 対地の繋で破壊される適常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 ○ (54.25) 補足 ○ (157.33) 本に ○ (157.33	らを攻撃目域に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JT正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・公引 JT正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の開降が空いていませんでした。次のようにJJ正します。 マあ行ン
4 1 4 2 4 4 6	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの免射は、自動ではなく「××免射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・(54.33] 福足 ○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 ○機種ごとの比単に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・(57.33) 福足 ○対地爆撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また、ランチャー(ルール57、4項)も同様です。 7・(57.82) 福足 ○隣地係数は通常陸戦兵器と同様。[52.52]項の表に従います。 艦船性施データ 打正 6・・・○・・○・・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Qを入コーナー 訂正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・常引 訂正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> カニン [128,125] アッツ [75,115]
4 1 4 2 4 4 6	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナヤーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下には「移動済み」にはなりませんが、機関地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・[54.33] 補足 ○対地現業で破壊される通常段戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 2・(55.25) 補足 ○機械ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・[57.33] 補足 ○対地爆撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また。ランナヤー(ルール57.4項)も同様です。 7・[57.82] 補足 ○神地係数は通常陸戦兵器と同様、[52.62]項の表に従います。 艦船性総データ 打正 6・○・○4-127の防御力 4-43 ○アイギリの国籍 ソー米 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JI正 ○ 航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・案引 JI正 ○ 参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の開陽が空いていませんでした。次のようにJI正します。 マホン [128,125] アッツ [75,115] 規空接触 [43,97] ECM [50,123] 規定機能 [41,97] ECM [50,123] 規定機能 [41,97] F動活み段戦兵器 [61,52] 地面 [63,138] ウェーク [75,115] 地面 [63,138] ウェーク [75,115] 内地 [63,138] ウェーク [75,115] 内地 [63,138] ウェーク [75,115] 内地 [63,138] ウェンフツー [128,129] スクランブル [44,67] 及の5艦 [49,65] 数億済み載空機 [41,45]
4 1 4 2 4 4 6	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランチャーの免射は、自動ではなく「××免射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・(54.33] 福足 ○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 ○機種ごとの比単に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・(57.33) 福足 ○対地爆撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また、ランチャー(ルール57、4項)も同様です。 7・(57.82) 福足 ○隣地係数は通常陸戦兵器と同様。[52.52]項の表に従います。 艦船性施データ 打正 6・・・○・・○・・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○・○	らを攻撃目域に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの機作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 丁正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・公引 丁正 ②野照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように丁正します。 ベあ行ン カーズ [128,125] ド動活み下ド [55,57,59]
4 1 4 2 4 4 6	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○対艦、対空ミサイルランナヤーの免射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○上陸戦を行っても下には「移動済み」にはなりませんが、機関地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・[54.33] 補足 ○対地現業で破壊される通常段戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 2・(55.25) 補足 ○機械ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・[57.33] 補足 ○対地爆撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また。ランナヤー(ルール57.4項)も同様です。 7・[57.82] 補足 ○神地係数は通常陸戦兵器と同様、[52.62]項の表に従います。 艦船性総データ 打正 6・○・○4-127の防御力 4-43 ○アイギリの国籍 ソー米 	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・バトル』Qを入コーナー 訂正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・常引 訂正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> 25行> 25円 3
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	 ○ (53.12)/P1 4 1 [54.23] 打正 ○ 対艦、対空ミサイルランチャーの免射は、自動ではなく「××免 射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○ 上陸戦略には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○ 上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地 を占組した場合、上陸した部除は「移動済み」になります。 1 ○ (54.33) 補足 ○ 対地の製すで破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 ○ (55.25) 補足 ○ (0機械ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 ⑥ (- (57.33) 補足 ○ (大きたの) が成れます。 ○ (大きたいます。また、ランチャー (ルール57.4項)も同様です。 7 ○ (55.82) 補足 ○ (即地係数は通常陸戦兵器と同様、[52.52]項の表に促います。 監監性能データ 訂正 ⑥ (・ ○4-ロ7の防関力 ○ (4-ロ7の防関力 ○ (747の田籍 ○ (747の田籍 ○ (7470の田籍 ○ (7470の田経) ○ (7470	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JI正 ○ 航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・案引 JI正 ○ 参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の開陽が空いていませんでした。次のようにJI正します。 マルン [128,125] アッツ [75,115] 規空接触 [43,97] ECM [50,123] 規定機能機能の変更 [45,86] 「持済みた軽性兵器 [61,52] 規定接触 [42,97] F動済み段性兵器 [61,52] 地面 [63,138] ウェーク [75,115] 内地 [63,138] ウェーク [75,115] 内地 [63,138] ウェーク [75,115] 内地 [63,138] ウェーク [75,115] 内地 [61,155] スクランブル [44,67] スクランブル [44,67] を備済み 東空機 [41,45] <ド行> 〇 P エコマンド [81,91] 対能発電 [50,65] オ治発電 [50,65]
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	 ○ (53.12)/P141[54.23] 打正 ○ 対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。 [53.13] 打正 ○ 上陸戦時には、防脚側の陣地係数は常に30です。 ○ 上陸戦を行っても下下は「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。 1・(54.33] 福足 ○ 対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。 ○ (57.33) 補足 ○ (31) 機足 ○ (32) 機とどの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。 6・(57.33) 補足 ○ (31) 機と ○ (32) 地と ○ (33) 機足 ○ (34) 地の環境される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また、ランチャー (ルール57.4項)も同様です。 7・(57.82) 補足 ○ (34) の神地係数は通常陸戦兵器と同様。[52.52]項の表に従います。 ・ (43) の神地係数は通常陸戦兵器と同様。[52.52]項の表に従います。 ・ (43) の神地係数は通常陸戦兵器と同様。[52.52]項の表に従います。 ・ (43) の神地系は通常陸戦兵器と同様。[52.52]項の表に従います。 ・ (43) の神地系は通常陸戦兵器と同様。[52.52]項の表に従います。 ・ (43) の神・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JT正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・公引 JT正 ②野照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のようにJJ正します。 <お行ン
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	0 · (53.12) / P 1 4 1 [54.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・バトル』Qを入コーナー 打正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・常引 打正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> 25行> 27ッツ [75,115]
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	0 · (\$3.12] / P 1 4 1 [\$4.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JT正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・公引 JT正 ②野照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のようにJJ正します。 <お行ン
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	0 · (\$3.12] / P 1 4 1 [\$4.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの機作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・バトル』Q&Aコーナー 打正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・常引 打正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> 28-17 [128,129]
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	0 · (\$3.12] / P 1 4 1 [\$4.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー JI正 ○ 航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機がけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・案引 JT正 ○ 参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の開陽が空いていませんでした。次のようにJT正します。 マルン [128,125] アッツ [75,115]
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	0 · (\$3.12] / P 1 4 1 [\$4.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの提作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・「バトル」Q&Aコーナー 打正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・公引 打正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように打正します。 ◇あ行>
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	0 · (\$3.12] / P 1 4 1 [\$4.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・バトル』Qを入コーナー 訂正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・常引 訂正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> 28円
4 1 4 4 2 4 4 6 4 4 7 4 7 4 7 6 6	0 · (\$3.12] / P 1 4 1 [\$4.23] 打正	らを攻撃目標に指定することはできません。 Q: ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。 A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。 P173・バトル』Qを入コーナー 訂正 ○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。 P176・常引 訂正 ○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。 <あ行> 28円

P 1

PI

P 1

P 1

P 1

P 1

P 1

P 1

F 1

ΡI

P 1

```
イバトルェ スタッフ
 のゲームデザイン
      阿部 後史
 Oシステムデザイン
      何部 隆史
 Oグラフィックデザイン
      美国 伸一
 007
      准备 賢可
 Oアログラマー
      芝崎 和包
 連谷 賢可
〇テストプレイ(順不同、教体略)
      NT X
              雅波江 維持
      佐野 斧截
              移順 政夫
      #本 弘志
              山田 城
              I·N·Cグループ
      安井 公樹
      出洲 季之
              水野 大作
      風間 輝幸
              中油 直即
  ロチームメイト
```

『現代兵器図鑑』訂正

江川 広一